

SEGA®

エレベーター アクション™

ELEVATOR ACTION™

ゲームの遊び方

1人～2人用



この商品は、タイトー®の許諾を得て製造したものです。

はじめ
まえ
よ
☆ゲームを始める前に読んでおこう☆

SC-3000シリーズ

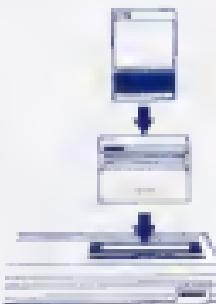
SG-1000シリーズ

カードキャッチャ (別売)

SEGA MARK IIIでは、カードキャッチャは必要ありません。

セガマイカードの使い方

- 電源スイッチをOFFにしておく。
- <SC-3000シリーズ、SG-1000シリーズ>
カードキャッチャを差し込み。
そこへカードを差し込む。



SEGA MARK III

直接、カードをカード用スロットに差し込む。



- ③ 電源スイッチをON。テレビ画面に何も映らないときは、②の接続を確認しよう。
- ④ プレイ後は、必ず電源スイッチをOFFにしてから、カードを抜き、ケースに入れて大切に保管しよう。

ジョイスティックの取付け位置

SC-3000シリーズ



JOY-1
(プレイヤー1)
JOY-2
(プレイヤー2)

SG-1000



A

SG-1000 II



JOYPAD1
(プレイヤー1)

JOYPAD2
(プレイヤー2)

SEGA MARK III



JOY-1
(プレイヤー1)
JOY-2
(プレイヤー2)

上のJOY-1、2、Ⓐ、JOYPAD1、2にジョイスティックを差し込もう。

“エレベーター アクション”

とうじとうじん ぶつしうかい

豈場人物紹介



スパイ

キミは、ある組織の^{そしゆ}書類^{しょるい}を盗み出す重大任務を受けたスパイ。

単身、敵のビルへ侵入。無事書類を持ち出し、愛車で脱出できるか!?



ガードマン

ビルを守るガードマン風の男達。実は、プロの較し屋集団といううわさもある危険な奴らだ!



スパイの愛車

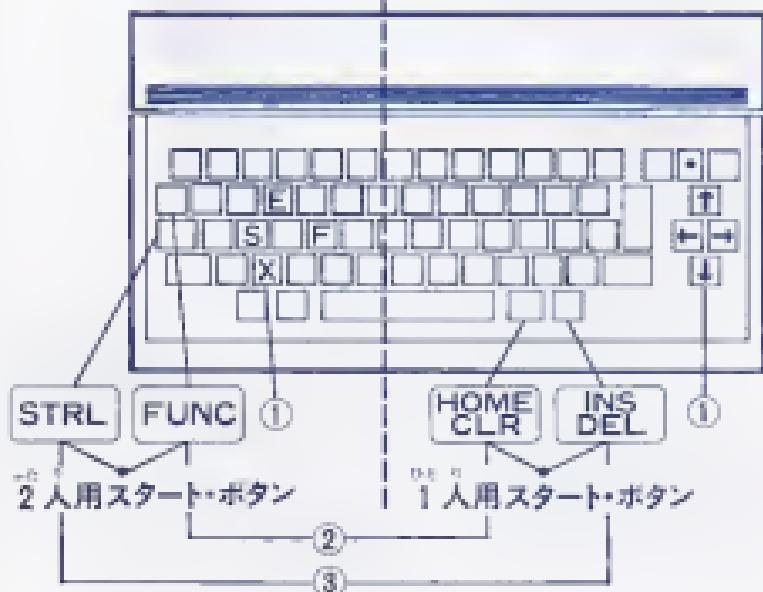
スパイ、つまり、キミの高性能スーパーカー。キミを危険ゾーンからすばやく運び出す最高の相棒でもある。

操作方法

☆キーボード (SC-3000シリーズ SG-1000シリーズ +SK-1100) で遊ぶ場合☆

プレイヤー2

1人用プレイヤー
プレイヤー1



① スパイを動かす

立つ

左に歩く

右に歩く

4

しゃがむ

① スパイが乗っている
エレベーター、エス
カレーターを動かす

↑ 上げる
↓ 下げる

② ショット・ボタン

③ ジャンプ・ボタン

☆ジョイステイック(SJ-150シリーズ)
SJ-200
SJ-300)で遊ぶ場合☆

SJ-150
シリーズ



①

スパイを動かす

立つ

左に歩く

右に歩く

しゃがむ

SJ-200

スタート・ボタン



②

スパイが乗っている
エレベーター、エス
カレーターを動かす

上がる

下がる

SJ-300

スタート・ボタン



③

ショット・ボタン

ジャンプ・ボタン

(別売)

☆遊び方☆

スピード型スパイのキミへ！

★ゲームの目的★

30階建てのビルに侵入。赤い扉の向こうの祕書類を奪って、
□（地下1階）から愛車で脱出だ！

★GAME OVER★

スパイは、3人でゲームスタート。1人もいなくなると、
GAME OVER。

② —— スパイが1人減るのは ——

- ① ガードマンのピストルに撃たれたとき
- ② エレベーターの穴に落ちたとき
(11ページを見る。)
- ③ エレベーターにつぶされたとき
(12ページを見る。)

—— スパイが1人増えるのは ——

10,000点で1人増える。

★スタートのしかた★

ELEVATOR ACTIONTM

PUSH 1PLAY START BUTTON

OR

PUSH 2PLAY START BUTTON

開発会社：コナミ、TRITON、MEGA
販売会社：コナミ、MEGA

→2人で遊ぶときは、キーボードの2人用や2Pジョイスティックのスタート・ボタンを押す。

→1人で遊ぶときは、キーボードの1人用や1Pジョイスティックのスタート・ボタンを押す。

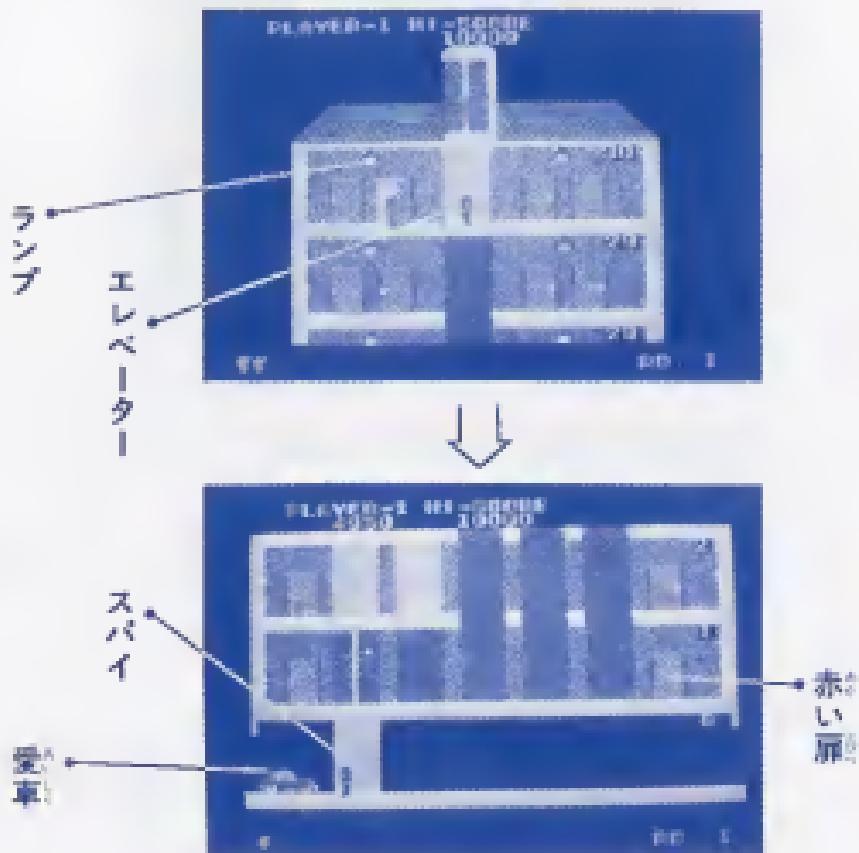
〈1人用〉

キミは、No.1スパイ。さあ、書類をそっくり盗み出せ！

〈2人用〉

キミも友達もエリート・スパイ。無事任務を果たせるのはどっちだ!?

30階から1階まで、赤い扉の中の悪魔類を全部奪ったら、
■(地下1階) の愛車で脱出しよう！



プレイヤー プレイヤー
PLAYER-1、PLAYER-2 (スコア)
HI-SCORE (ハイスコア) RD. (ラウンド)

★スパイを活躍させよう／★

① スパイを動かす



- しゃがんで、ガードマンの弾を避けよう。
- しゃがんでいるときは、方向転換のみで、左右に歩けない。

乗っているエレベーター、エスカレーターを動かす

(11～13ページをみる。)



② ショット・ボタン

ピストルを撃って、ガードマンをやっつけよう。

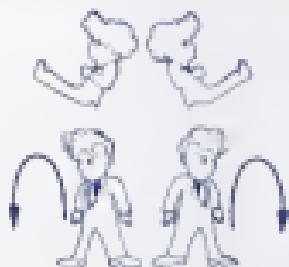
立ってはもちろん、ジャンプしたり、しゃがんだり、攻撃姿勢は自由自在だ。

③ ジャンプ・ボタン

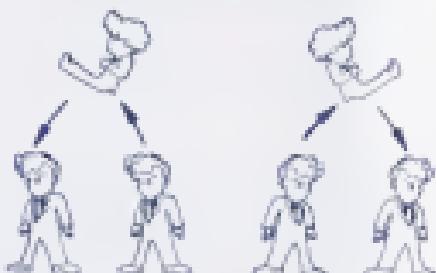
- ジャンプ中は方向転換のみで、左右に動けない。

○しかし、①のレバーを入れて③のボタンを押すと、レバー
の方向に大きくジャンプできる。

—その場でジャンプ—



—左右にジャンプ—



○ジャンプの使い方は、次の3つ。

— ガードマンの弾を避ける！ —

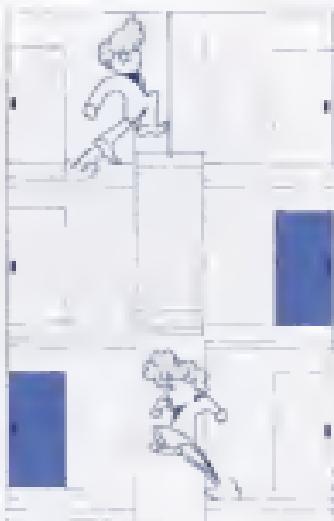


— キックでやっつける！ —



(次のページに続く。)

— エレベーターの穴を飛び越す！ —



ロープがあるときは
飛び越せない。

- エレベーターの
穴に落ちると、
やられるぞ！

★エレベーター★

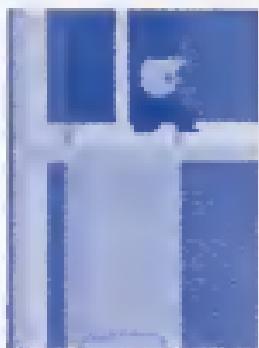
— エレベーター内 —



○ エレベーターに乗ると、
レバーの操作で、エレ
ベーターを上下に動かせ
る。

○ エレベーターの中では、
ジャンプはできるが、しゃ
がめなくなる。

— エレベーターの上 —

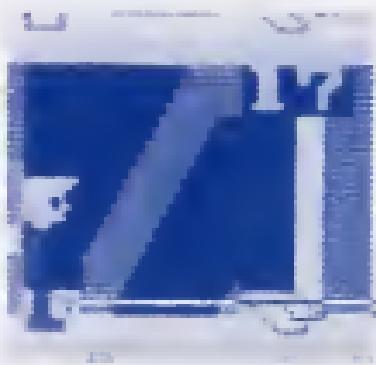


- エレベーターの上に乗って、しゃがんだり、ジャンプしたり、ピストルを撃ったりできる。
- エレベーターは、自動的に動いてくれる。

② エレベーターと天井、エレベーターと床の間にはさまる
とやられてしまう。気をつけろ！

★エスカレーター★

— 乗り方 —



エスカレーターの出入口
にある△マークの上に乗って、
上がる(↑)または下
がる(↓)の方向にレバー
を入れる。

△マーク

(次のページに続く。)

— エスカレーターの上 —

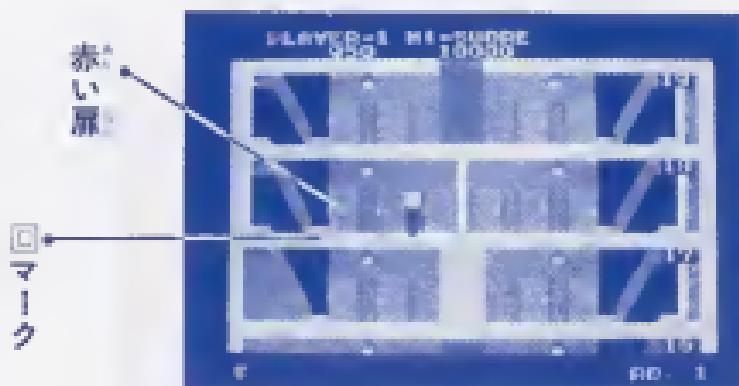


○操作不能だが、ガードマンの攻撃もない。

○そして、自動的にエスカレーターから降りられる。

以上、キーボードでも同じ操作ができる。

★さあ、赤い扉だ！
いよいよ、任務遂行のときが……★



さて、**偽書類**を覗う手順は――

キーで入れる。
レバーまたは



- ① **マーク**の上に立つ。
- ② レバーまたはキーをドアが開く方向に入れると、ドアが開き、中に入れる。
- ③ 自動的にドアが閉まる。
- ④ しばらくすると、自動的に出られるが、②と逆方向にレバーまたはキーを入れると、早く出られる。
- ⑤ **偽書類**を持って登場。
- ⑥ ドアの色が **赤** → **青** になり、**マーク**が消える。
- ⑦ **偽書類**はしばらくすると消えるが、心配ない。特殊スーツの奥にしまい込まれただけだ。

偽書類……500点

⑧ ドアが開いたり閉じたりしている間、ガードマンの間にやられない。落ち着いて作戦を進めよう。

しんとうきがた
慎重型スパイのキミへ！

★これが、敵ビルの全貌だ／★

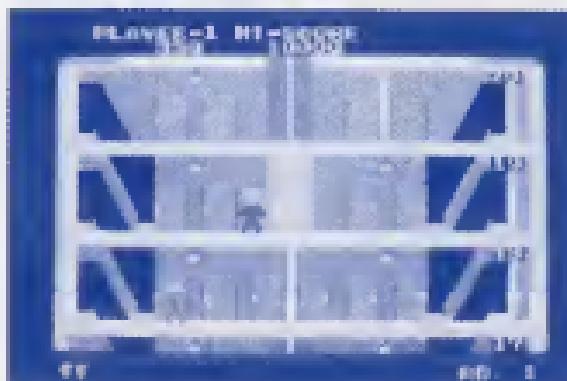
このビルは、5つのブロックに分かれている。

ビルの全体構造を頭に入れて、任務遂行だ／

Ⓐ 30～21階　狭いフロア——近距離の敵に注意。



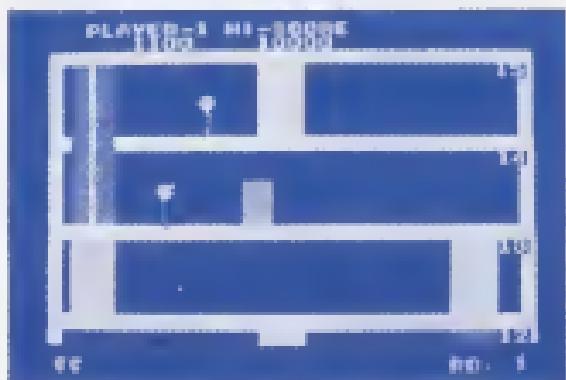
Ⓑ 20～16階　エスカレーターで上り降りた。



⑤

15～11階

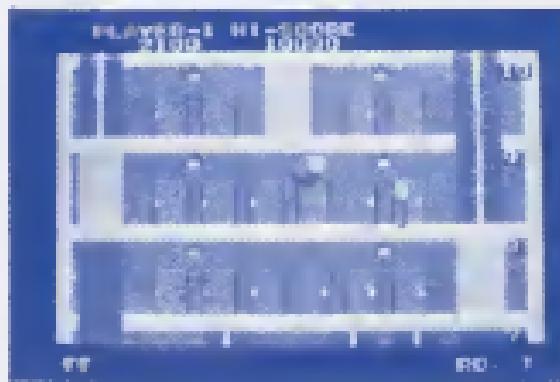
いつも暗いが、得点は明るいときと同じ。
(20ページをみる。)



⑥

10～8階

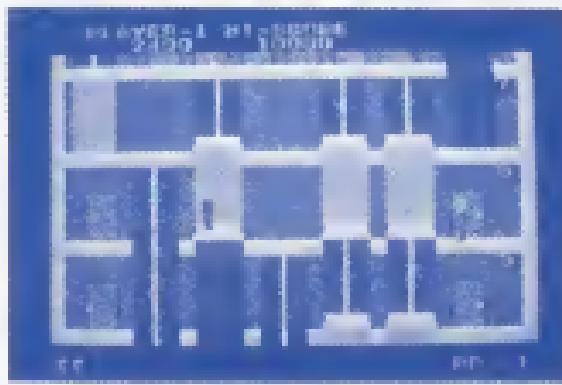
ドアが多い。敵の出入りに注意！



E

7~1階

5つのエレベーターを生きさせ！



ここに降りると、自動的に車に飛び乗れる。



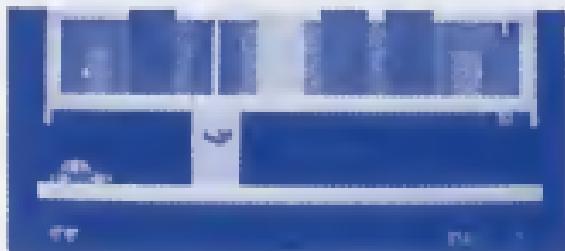
やった！ ラウンドクリアだ。

BONUS ラウンド数×1000点

ラウンドクリアしないときは

④(地下1階)まで降りても、⑥書類の取り残しがあると、ラウンドクリアしない。

④に降りたときに、全般書類を取っていないと、



「ピッ！」の警告音でジャンプ。キミに作業のミスを知らせる。そして、取り残した⑥書類のある赤い扉の前に連れ戻される。

2つ以上書類を取り残したときは、その中の一番上の階の赤い扉の前に連れ戻される。

この秘密工作は、

1つのミスも許されないのだ！

さて、スパイ、つまり、キミがラウンドクリアするために
は、いくつかの有利、不利な状況がキミを持ち受けている。
ここに、その一部を紹介しておこう。

★ライトを撃って、SCOREアップだ／★



ライトに弾が命中すると、
ライトが落下。

しばらくの間、ビル全体が
停電になる。



○停電になんでも、スパイ(キミ自身)、ガードマン、ピストルの弾、赤い扉、開きかけている青い扉は、明るいときと同じように見える。

今までどおり、工作活動を続けよう！

○また、ガードマンをやっつけるのに、暗いときと明るいときでは、次のように得点が変わる。

停電は、キミのSCOREアップのチャンスかもしれない。

	明るいとき	暗いとき
ピストルで撃つ	100点	150点
キックする	150点	200点
エレベーターでつぶす (@をみる。)	300点	300点
ライトを頭に落とす	300点	

◎ ガードマンをエレベーターでつぶして得点になるのは、そのエレベーターにキミが乗っているときだけだよ。

★警告音／ 恐ろしい非常態勢だ!!★

- 工作活動に時間をかけすぎると、警告音が鳴り、非常態勢となってしまう。
そして、ガードマンの攻撃が激しくなる。
- 非常態勢は、GAME OVERか、ラウンドクリアまで続く。

★やられた／ 再スタートは……★

やられて、再スタートするときの場所は次のとおり。

30～5階

やられた階から再スタート。

(エレベーター内でやられた場合は、一番近い階から再スタート。)

4～B階

5階の、ある場所から再スタート。

★RD. (ラウンド)★

キミが電源を切るまで、この危険なビルでの命がけの工作活動は続く。



キミの成功を祈る……

☆アソビン教授からのアドバイス☆

- すばやい動きがNo.1スパイの
第一条件。キミは、最後まで生
き残れるかな？
- このゲームは、任務遂行が目的。
ハイスコアは、二の次だよ。



☆セガ マイカードからのお願い☆

このカードをお使いいただくためには、

カードキャッチャ (別売) が必要です。

※カードを直接、本体に差し込まないでください。

——正しくお使いいただくために——

ぬらさない！

曲げない！



強いショック
はダメ！

直射日光、
火さらい！



キズつけない！

高い温度に
近づけない！



シンナーや
ベンジンもダメ！

※カードには、何も張りつけないでください。

○ぬらしたときは、完全に乾わかしてから使いましょう。

○汚れたら、石けん液で濡らせた柔らかい布で軽くふいてください。

○使用後は、「カード入れ」に入れてください。

このカードは、テレビゲーム専用です。

買い物や銀行カードとしては使用できません。

スコアブック

★SCOREBOOK★

名前 NAME					
日付 DATE					
点数 SCORE					

名前 NAME					
日付 DATE					
点数 SCORE					

名前 NAME					
日付 DATE					
点数 SCORE					

C-5055

セガ マイカード応募券は、大切にしまっておきましょう。
4枚集めて下記の住所に送ると、すてきなカードケースが
もらえます。
くわしくは、本社消費者サービス課までお問い合わせください。

セガ マイカード応募券



株式会社 **セガ・エンタープライゼス**

本 社 東京都大田区羽田1-2-12
〒144 電話03(743)7435(代表)
お問い合わせ：本社消費者サービス課
電話03(742)7068(直通)